

Perancangan Karakter *Game RPG* Berdirinya Kerajaan Singosari untuk Aplikasi Permainan dengan Gaya Visual *Chibi*

Alberta Berlian Pusposari dan Rahmatsyam Lakoro

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: albertaberlian@gmail.com, ramok@prodes.its.ac.id

Abstrak—Kerajaan Singosari merupakan kerajaan yang berawal dari daerah Tumapel. Letaknya di daerah pegunungan yang subur di wilayah Malang dengan pelabuhannya bernama Pasuruan. Menurut Humas Budaya Kabupaten Malang, minat responden terhadap sejarah berdirinya Kerajaan Singosari sangat kurang. Menurutnya salah satu alasan hal tersebut karena sampai saat ini belum ada media untuk menggambarkan sejarah tersebut. Karena itu dirancang game RPG (Role Playing Game) untuk menggambarkan berdirinya sejarah Kerajaan Singosari. RPG adalah sebuah game yang pemain dapat berperan menjadi sebuah karakter. Pemain akan menjalankan peran dengan berbagai atribut untuk mencapai misi tertentu dengan pertarungan 3 lawan 3. Metode riset yang digunakan adalah dengan melakukan penggalian data berkaitan dengan artefak peninggalan yang meliputi Kerajaan Singosari, Majapahit dan Kediri. Dengan cara pengamatan langsung maupun internet. Hasil kegiatan tersebut dikaji melalui studi pustaka dan minat dari responden. Kemudian dikomparasikan dengan kompetitor dan komparator. Lalu mulai ditentukan konsep utama game untuk mengikat konsep dari karakter, Enviro, dan UI. Dari konsep game, kemudian diturunkan lagi menjadi konsep karakter game yang akan dirancang. Proses desain karakter game ini dibuat dengan melakukan studi karakter. Dalam game ini akan ada karakter dengan postur normal dan postur chibi. Versi chibi ini dibuat untuk membuat pemain lebih mudah memainkan dan mengingat karakter. Versi battle dan ekspresi karakter untuk menunjang permainan game mobile. Perancangan karakter ini dapat menyampaikan informasi sejarah berdirinya Kerajaan Singosari era pemerintahan Ken Arok karena sudah mengikuti minat responden dan telah melakukan riset media serta konten sejarah.

Kata Kunci— game, karakter, singasari, ken arok.

I. PENDAHULUAN

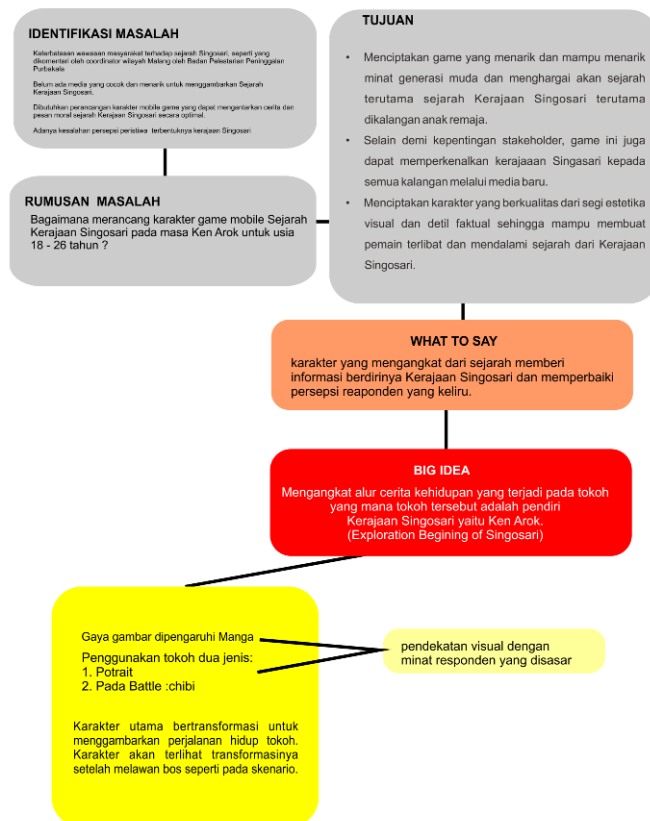
PENULISAN Singosari merupakan kerajaan yang berawal dari daerah Tumapel, yang di kuasai oleh seorang Akuwu (bupati). Letaknya di daerah pegunungan yang subur di wilayah Malang dengan pelabuhannya bernama Pasuruan. Dari kerajaan inilah Singosari berkembang menjadi kerajaan yang besar di Jawa Timur. Meskipun kerajaan Singosari memiliki puncak kejayaan yang sangat singkat namun memiliki nilai historis dan budi pekerti yang cukup tinggi untuk dijadikan pelajaran. Kerajaan Singosari sekaligus merupakan warisan dari Kerajaan Majapahit yang terbentuk di daerah Sulawesi dan Sumatera.

Menurut Johnson A.G Sonaru selaku bagian Humas Budaya Kabupaten Malang. Singosari adalah kerajaan tertua dan merupakan cikal bakal dari Kerajaan Majapahit yang pada sejarahnya akan menguasai Asia Pasifik. Selain itu Jika dilihat dari segi artistik Singosari kurang megah dibanding yang lain, tapi ia memiliki filosofi hebat yaitu perjalanan hidup Ken Arok dan kerajaan yang melahirkan raja – raja hebat seperti brawijaya dan lain-lain. Menurut Kerajaan Singosari belum memiliki media yang dapat mengenalkan sejarah dan kebudayaannya secara unik dan berbeda dari pada yang lain. Juga beliau mengatakan belum ada media baru yang mengangkat berdirinya Singosari.

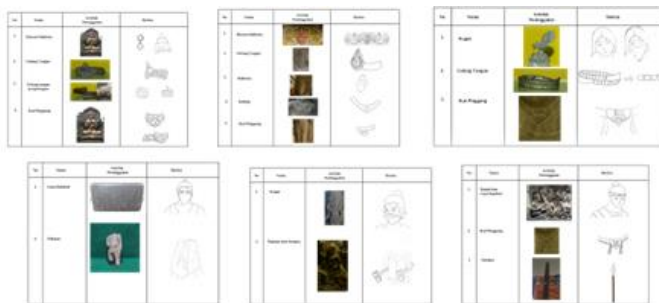
Terlihat dari hasil kuesioner peneliti yang mendapatkan bahwa pengenalan sejarah kerajaan Singosari 83% hanya dari pendidikan. Sementara itu dari segi pendidikan, kurikulum pendidikan RPP 2013 tidak bisa menyampaikan pesan setiap sejarah secara maksimal karena adanya keterbatasan waktu. Hal tersebut kurang efisien karena dalam kurikulum hanya tersedia kurang lebih 32 menit untuk memberikan materi kerajaan Singosari secara keseluruhan. RPP 2013 mengenai sejarah dapat dilihat lebih jelas di lampiran. Singosari memiliki cerita yang sangat menarik karena ia bukan dari golongan atas (melainkan kelas sudra). Dia dianggap mendobrak sebuah alur tampu pemerintahan di era itu. Dan dari penelitian yang peneliti lakukan hampir 75 % remaja mengira peristiwa Keris Empu Gandring sebagai peristiwa bersejarah berdirinya Singosari.

Dan dari survey yang telah dilakukan menunjukkan bahwa 99% pengguna mobile phone terbesar adalah pengguna dari mahasiswa, serta kalangan berusia produktif dari umur 18 – 26 tahun. Oleh karena itu, maka kalangan tersebut menjadi peluang untuk menjadi target pasar mobile game.

Mayoritas perangkat-perangkat praktis itu digunakan untuk bersantai, selain tentu saja untuk membunuh waktu, mencari informasi, berkomunikasi, hiburan, dan bekerja. Terdapat tiga komponen yang penting dari sebuah game, yaitu Karakter, Environment, dan User Interface[1]. Kenny Shea Dinkin, CCO dari Making Fun sekaligus mantan staff Playdom mengatakan bahwa karakter dengan narasi yang dikendalikan oleh karakter (Character-Driven) tersebut



Gambar 1. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Studi Karakter

NO	NAMA	STUDI SENJATA	SENJATA
1.	Kepis		
2.	Bumer		
3.	Tombak		
4.	Padaeng		
5.	Sisir		
6.	Pemogga		

Gambar 3. Studi Senjata

adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan, dan siapa saja yang sudah menghabiskan waktu berjam-jam untuk menyaksikan serial TV bertipe Character Driven seperti Lost dan Game of Thrones pasti tidak menyangkalnya. Kecintaan konsumen terhadap karakter ini menghasilkan sebuah loyalitas terhadap IP tersebut dan menjaga mereka untuk kembali memainkan



Gambar 4. Sketsa Karakter



Gambar 5. Tone Warna



Gambar 6. Desain Karakter Postur Normal dan Chibi

atau menontonnya lagi berkali-kali. Berkaca dari serial televisi ini, Dinkin menyarankan para developer game F2P untuk mencari uang dengan cara bagaimana mereka mengintegrasikan karakter yang mereka buat seperti sutradara serial televisi tersebut mengintegrasikan karakternya ke dalam cerita. Jadi peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembuatan karakter game sebaiknya menggunakan metode seakan – akan sebagai sutradara televisi.

Mendesain karakter dibutuhkan beberapa faktor penting, Diantaranya adalah : warna, konsep, bentuk, kesederhanaan,



Gambar 7. Gestur Karakter



Gambar 8. Ekspresi Karakter



Gambar 9. Tampilan Dialog Box

perpaduan (kohesivitas), pengulangan (repeatability), kepribadian dan keunikan.[2] Bagaimana karakter-karakter tersebut tampil dalam bentuk dan keunikannya sendiri, tetap menjaga kesederhanaan meski dalam bentuk yang agak rumit, mudah diingat, dan berkesan hidup. Dalam game ini peneliti ingin menyampaikan sejarah melalui desain karakter dan yang diadopsi dari sejarah kerajaan Singosari. Dengan penggambaran karakter dan yang tepat maka diharapkan mampu membangkitkan gambaran historis dan nilai – nilai budaya dari kerajaan Singosari tersebut. Sosok raja pada masa berdirinya Singosari memiliki cerita yang sangat menarik karena ia bukan dari golongan atas (melainkan kelas sudra). Dia dianggap mendobrak sebuah alur tampu pemerintahan di era itu.[3] Responden memilih penyampaian

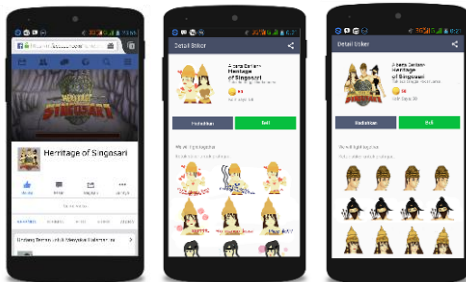
Gambar 10. Tampilan *Choose Karakter*Gambar 11. *Gameplay*Gambar 12. *Training Camp*



Gambar 13. Info sejarah Karakter



Gambar 14. Info karakter



Gambar 15. Implementasi Media Sosial



Gambar 16. Implementasi Merchandise

visual dengan terpengaruh oleh gaya gambar yaitu gaya Manga Chibi. Gaya ini memiliki persentase terbesar namun tentunya tanpa menghilangkan komponen dari identitas sejarah berdirinya Kerajaan Singosari itu sendiri. Selain itu gaya penyampainnya menggunakan gaya ilustrasi vektor. Penggambaran karakter yang dieksekusi menggunakan teknik vector dengan gaya gambar yang tidak terlalu realis juga akan dapat dengan mudah diterima para remaja.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Tujuan

Menciptakan karakter game RPG yang mampu menyampaikan sejarah berdirinya Kerajaan Singosari dengan optimal.

B. Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah " Bagaimana merancang karakter mobile game sejarah berdirinya Kerajaan Singosari ?"

C. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan bertujuan untuk mendapatkan data primer dan data sekunder melalui tahapan sebagai berikut.

Data primer diperoleh dari survei kuesioner kepada target audiens usia 18-26 tahun dengan jumlah responden 100 orang, Depth Interview kepada Maulian Bagus Afridian Rasyid selaku Developer Maulidan Games dan Bpk Johnson A.G Sonaru selaku Kepala Bagian Humas Budaya Kabupten Malang. Dalam hal ini data primer digunakan untuk mengetahui kriteria media yang efektif dan pendekatan gaya visual yang dibutuhkan.

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur, jurnal ilmiah, RPP 2013. Observasi lapangan dilakukan di Candi Singasari, Archa Dwarapala dan Pemandian Ken Dedes, Kab.Malang, Jawa Timur, Archa Joko Dolog, Surabaya, Jawa Timur, Museum Mpu Purwa, Kota Malang, Jawa Timur, Museum Majapahit, Mojokerto, Jawa Timur, Museum Airlangga, Kota Kediri, Jawa Timur.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Target Audience

1. Geografis

Berdasarkan letak geografis, proses keterkaitan dengan penelitian dan target audien remaja yang berada dalam lingkup wilayah Jawa Timur.

2. Demografis

Segmen demografis dipilih berdasarkan latar belakang target audien yang akan menggunakan game bertema Kerajaan Singosari dan manfaat yang diperoleh dari perancangan karakter game sejarah Kerajaan Singosari dengan detail sebagai berikut :

- Remaja laki – laki dan perempuan .
- Usia 18 – 26 tahun.
- Pengeluaran per-bulan rata – rata diatas Rp 1.500.000,00

- Pendidikan sma,mahasiswa.umum.
- Bermain game.
- Pengguna Smartphone

3. Psikologis

Segmentasi psikologis dapat diikat dengan kecenderungan target audeien, seperti :

- Lifestyle modern

- Penikmat hiburan, seperti game, film, animasi dll
- Game yang disukai pada rating game 7+ atau dewasa.
- Menyukai kegiatan bersosialisasi melalui media maya

B. Konsep

Sosok raja pada masa berdirinya Singosari memiliki cerita yang sangat menarik karena ia bukan dari golongan atas (melainkan kelas sudra). Dia dianggap mendobrak sebuah alur tumpu pemerintahan di era itu. Dan dari penelitian yang peneliti lakukan hampir 75 % remaja mengira peristiwa Keris Empu Gandring sebagai peristiwa bersejarah berdirinya Singosari. Historical fiction adalah cara menyampaikan konten dari penokohan karakter yang sedang dirancang dalam cerita sejarah berdirinya Kerajaan Singosari. Dengan memperhitungkan beberapa aspek dalam desain karakter seperti gaya gambar, pemilihan warna dan teknik pewarnaan yang tepat sehingga audience mampu menangkap pesan yang akan disampaikan dari keyword. Konsep desain dalam perancangan ini dipilih konsep yang mampu menggambarkan perjalanan hidup karakter yang sangat menarik. Agar penggambaran perjalanan hidup tersebut mampu memberikan informasi mengenai sejarah berdirinya Kerajaan Singosari maka terbentuklah konsep “ Exploration Beginning of Singosari”

Proporsi karakter akan sangat banyak mempengaruhi kepribadian dari karakter di setiap karakter secara personal. Karena biasanya tuntutan peran yang mengharuskan karakter terlihat keren, fisik yang bagus dan lainnya.

Sedangkan dalam perancangan ini akan ada dua versi dalam tampilannya sesuai dengan basenya. Dua versi tersebut adalah proporsi normal untuk base selain battle dan versi chibi dalam base battle. Pengambilan keputusan tersebut berdasarkan hasil dari studi eksisting dan poling kuesioner. Berikut ini beberapa kriteria pada gaya visual yang dipilih :

1) Proporsi

Bentuk yang mendekati realis karena lekuk tubuhnya seperti manusia normal sudah diperlihatkan. Sedangkan untuk penggambaran karakter chibi secara umum ada tiga macam yaitu 1:4, 1: 3 atau 1:2. Sedangkan perancangan ini menggunakan perbandingan 1:4 sebagai berikut kriterianya

2) Pewarnaan

Pewarnaan pada postur normal menggunakan pewarnaan dengan degradasi dan menggunakan referensi warna alami. Sedangkan pewarnaan pada chibi lebih flat dan disesuaikan dengan karakter postur normal. Untuk tone warna akan dijelaskan lebih rinci pada halaman selanjutnya.

3) Proporsi Wajah

Proporsi wajah karakter normal mendekati proporsi manusia pada umumnya. Sedangkan untuk karakter chibi memiliki bentuk kepala lebih bulat. Mata yang bulat besar sekitar 1/3 dari wajah.

4) Bentuk

Detail pada postur normal yang detail akan dihilangkan sehingga karakter chibi lebih simple agar mudah diingat.

5) Skill Karakter

a. Attack skill

Pemain hanya perlu menggunakan gesture touch-and-hold dari karakter penyerang dan memilih musuh yang ingin diserangnya. Pada setiap satu karakter memiliki satu kekuatan yang spesial.

1. Ken Arok menyerang lawan dengan keris. Serangannya besar terhadap lawan, tapi hanya dapat fokus ke satu orang.
2. Ken Umang menyerang dengan serangan panah. Serangan yang dilakukan bersifat menyebar, tetapi damage yang dilakukan tidak terlalu besar.
3. Tita memiliki serangan pedang/pisau biasa tapi dapat mengurangi darah lawan berkurang.
4. Lohgawe menyerang dengan kekuatan supranatural seperti telekinesis kepada lawan dan dapat menyebabkan efek pengurangan darah

b. Spesial Skill

Dalam permainan ini, karakter masing-masing memiliki satu spesial skill. Spesial skill ini akan ditunjukkan dari indikator bar tersendiri dimana spesial skill hanya dapat digunakan oleh salah satu karakter. Spesial skill akan berpengaruh terhadap sistem penyerangan karakter, dimana serangan karakter dapat menjadi lebih besar dari biasanya sebesar 2 kali lipat. Caranya dengan touch and hold kekuatan dari indikator spesial skill, kemudian diarahkan ke karakter yang dituju, dan kemudian karakter akan melakukan serangan yang besar kepada lawan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam tugas akhir ini dapat dilihat pada Gambar 1.

D. Studi Karakter

Hal yang terpenting dalam pembuatan karakter adalah studi setiap karakter yang akan dimunculkan dalam game tersebut. Studi karakter ini meliputi berbagai arca peninggalan yang berkaitan dengan karakter tiap tokoh sejarah berdirinya Kerajaan Singosari. Studi ini meliputi arca peninggalan di wilayah Malang, Surabaya, Kediri dan Mojokerto.

E. Studi Senjata

Senjata dalam game ini juga meliputi senjata pada masa zaman berdirinya Singosari, namun juga disesuaikan pemilihan senjata dengan karakter setiap tokoh. Senjata dapat bertransformasi yaitu dengan bertambahnya level pemain atau juga bisa dengan crafting sendiri menggunakan item yang didapat dari memenangkan setiap level selain itu juga membelinya.

F. Sketsa Karakter

Berikut ini beberapa sketsa dan alternatif yang penulis lakukan dengan mengacu pada peninggalan artefak yang sudah ditemukan.

G. Warna Karakter

Warna yang digunakan adalah warna yang terinspirasi dari alam seperti : batu, tanah, bunga, daun dan logam. Hal tersebut juga disesuaikan dengan warna pada zaman tersebut dan penyesuaian sifat dari setiap karakternya.

H. Desain Karakter

Pada perancangan karakter game “Heritage of Singosari” ini akan ada 10 karakter yang muncul. Karakter utama mengalami transformasi karena disesuaikan dengan cerita sejarah berdirinya Singosari. Tiap karakter memiliki dua versi tampilan, yang pertama versi manga dengan postur tubuh normal dan kedua dengan versi chibi sebagai karakter untuk gameplay.

I. Gesture

Karena permainan ini bergenre RPG maka dibutuhkan beberapa gesture untuk melakukan serangan. Setiap karakter akan memiliki attack skill dan special skill yang berbeda – beda sesuai dengan level yang bisa dicapai pemain.

J. Ekspresi

Ekspresi dalam karakter sangatlah penting karena mengacu pada pribadi setiap karakternya yang berbeda – beda. Ekspresi pada karakter chibi ini akan digunakan sebagai pedoman untuk pembuatan media promosi, misalnya stiker line ataupun maskot merchandise.

K. Tampilan Gameplay

Karakter yang sudah didesain akan disandingkan UI untuk membentuk suatu kesatuan game RPG yang utuh. Berikut ini merupakan tampilan dari game “Heritage of Singosari”.

L. Implementasi

Implementasi pada tugas akhir ini dapat dilihat pada Gambar 16.

IV. KESIMPULAN & SARAN

A. Kesimpulan

Perancangan yang penulis lakukan adalah membuat karakter sebuah game RPG strategi dengan latar belakang kerajaan Singosari pada masa pemerintahan Ken Arok. Setelah melakukan riset kuesioner, wawancara dan observasi maka penulis menentukan bahwa game ini memiliki genre RPG Strategi dengan keterikatan fiksi historis dengan tema etnik sesuai dengan pendekatan minat para responden. Berdasarkan Perancangan Karakter Game Heritage of Singosari ini dapat ditarik berbagai kesimpulan seperti pemain menyukai tampilan yang medieval, atau memiliki unsur kealamian/bumi. Karakter yang paling target audience minati adalah berunsur gaya visual manga. Gaya visual ini juga lebih dapat dieksplorasi untuk disesuaikan dengan konten yang ingin ditampilkan. Penggunaan gaya visual chibi digunakan sebagai salah satu strategi agar karakter simple, mudah diingat dan lebih fleksibel untuk menunjang game Heritage of Singosari. Pemilihan senjata dan atribut yang digunakan harus disesuaikan dengan sejarah dan peralatan yang ada pada masa tersebut, agar nuansa Kerajaan Singosari dapat dirasakan. Sedangkan untuk jalan cerita dilakukan pembabakan wilayah seperti yang sudah dilakukan di world map dan into secara tertulis untuk lebih mempermudah pemain memahami konten, transformasi

karakter juga sangat diperlukan untuk menggambarkan pembabakan dalam sejarah Singosari yang diangkat. Transformasi karakter di tentukan sesuai dengan cerita pada sejarah yang diangkat. Perancangan karakter ini dapat menyampaikan informasi sejarah berdirinya Kerajaan Singosari era pemerintahan Ken Arok karena sudah mengikuti minat responden dan telah melakukan riset media serta konten sejarah.

B. Saran

Setelah melalui tahapan meriset, dan merancang desain karakter, penulis menemui beberapa hal yang dapat menjadi masukan untuk kelanjutan desain yang telah dihasilkan. Beberapa masukan tersebut sebagai berikut :

1. Belum diadakan penelitian terkait dengan environment game strategi sejarah berdirinya kerajaan singosari. Oleh sebab itu, dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai environment game untuk melengkapi perancangan game yang sehubungan dengan Kerajaan Singosari.
2. Kedepannya dari game ini agar dapat dipublikasikan dan dimainkan sebagai sarana untuk media informasi sejarah berdirinya kerajaan Singosari, tidak hanya dalam versi game mobile saja
3. Karakter game ini dapat digunakan untuk kelanjutan sejarah Kerajaan Singosari sehingga diharapkan dapat keluar beberapa versi game lanjutan dari sejarah berdirinya Kerajaan Singosari ini.
4. Penggunaan karakter dua versi, yaitu mode normal dan versi battle dengan gaya visual chibi dapat diterapkan kepada game senada yang bertema strategi RPG.

Semua kritik dan saran/ rekomendasi yang diberikan oleh penguji dan pembimbing sangat membantu penulis, dalam mengembangkan desain karakter game berdirinya Kerajaan Singosari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Alberta Berlian Pusposari mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus yang memberikan kesempatan untuk berkarya atas ijin-Nya, kepada orangtua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan, semangat akan segala usaha yang dilakukan penulis, kepada Bapak Ramok Lakoro dan dosen-dosen prodi Desain Komunikasi Visual ITS atas bimbingan selama proses mata kuliah Tugas Akhir berlangsung, kepada Mita Vegalisa dan Widya Desiyanti yang telah membantu Tugas Akhir ini. Pihak Maulidan dan pihak Bagian Humas Kebudayaan Kabupaten Malang yang sudah membantu dalam pelaksanaan riset. Dan terakhir, kepada teman seperjuangan Tugas Akhir angkatan 2011.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gumelar, M.S. (2011). Comic Making. Jakarta:Pt. Index.
- [2] Hedgpeth, Kevin & Stephen Missal. (2006). Exploring: Karakter Design. Canada: Thomson
- [3] Adji, Krisna Bayu. (2014). Sejarah Raja – Raja Jawa dari Mataram Kuno hingga Mataram Islam. Yogyakarta: Araska